UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTE BUCUREȘTI

DEPARTAMENTUL DE STUDII DOCTORALE

TEZĂ DE DOCTORAT

Scenografia, regia și tehnologiile digitale în spectacolul pentru copii și tineret

Conducător științific:
Prof. univ. dr. RUXANDRA DEMETRESCU

Doctorand:
Dragoș-Andrei RĂDUȚ

septembrie 2026

CUPRINS

Introducere.....3

CAPITOLUL I

1.1 Istoria teatrului pentru copii în lume.....9

1.2 Istoria teatrului pentru copii în România.....29

1.3 Istoria Teatrului Ion Creangă.....35

CAPITOLUL al II-lea

2.1. Psihologia infantilă în relație cu spectacolele teatrale.....54

2.2. Tehnologiile digitale ca instrument teatral.....61

2.3. Importanța tehnologiilor digitale în teatrul pentru copii.....94

CAPITOLUL al III-lea

3.1 Spectacole internaționale de referință.....97

3.2 Spectacole românești de referință.....116

3.3 Documentare pentru dezvoltarea viziunii scenografice, regizorale, light design și video design dintr-un spectacol ideal teoretic.....131

CAPITOLUL al IV-lea

4.1 Descrierea spectacolului *Albă ca Zăpada*.....141

4.2 Descrierea spectacolului *Fetița cu chibrituri*.....152

4.3 Interviu Alexandrina Halic și Gabriel Iencek.....158

Concluzia.....164

Bibliografia.....167

Anexe.....172

REZUMAT

De-a lungul evoluției sale, teatrul a funcționat permanent ca un spațiu al comunicării și al experienței umane directe, în care reprezentarea scenică a contribuit la dezvoltarea emoției, imaginației și înțelegerii lumii.

Contactul direct cu repetițiile și spectacolele Teatrului Național din București, precum și întâlnirile cu regizori ai teatrului românesc precum Alexandru Tocilescu, Gelu Colceag, Liviu Ciulei, Mircea Cornișteanu, David Esrig sau Silviu Purcărete au contribuit la formarea interesului pentru mecanismele spectacolului și pentru relația dintre actor, regizor și spațiul scenic. Întâlnirile cu scenografi și artiști vizuali precum Helmut Stürmer, Dragoș Buhagiar, Doina Levintza, Puiu Antemir, Viorica Petrovici sau Ștefan Caragiu au influențat interesul pentru dimensiunea vizuală a teatrului și pentru construcția imaginii scenice.

Aceste experiențe au avut un rol important în formarea unui parcurs artistic construit mai întâi în jurul înțelegerii mecanismelor teatrale și, ulterior, în jurul practicii scenografice, al light design-ului și al regiei. În acest traseu, teatrul pentru copii și tineret a ocupat un loc constant, atât prin experiența spectatorului format în contact cu spectacolele Teatrului Ion Creangă, cât și prin interesul pentru universul basmului.

Contactul timpuriu cu spectacolele Teatrului Ion Creangă a contribuit la formarea sensibilității artistice și a interesului pentru limbajul scenic, iar fascinația pentru universul poveștilor a influențat direcția propriului demers artistic și interesul pentru relația dintre imagine, spațiu și construcția spectacolului.

Prezenta lucrare analizează scenografia, regia și utilizarea tehnologiilor digitale în spectacolul destinat copiilor și adolescenților, urmărind specificul acestui tip de teatru și impactul său formativ și educativ. Cercetarea este construită dintr-o dublă perspectivă: una derivată din experiența directă de formare într-un mediu artistic apropiat teatrului pentru copii și cealaltă bazată pe analiza fenomenului teatral contemporan și pe literatura de specialitate. Demersul urmărește dimensiunea estetică și pedagogică a teatrului pentru copii și tineret, precum și modul în care noile tehnologii digitale influențează mijloacele de expresie scenică și relația dintre spectacol și public.

Teatrul pentru copii ocupă un loc important în dezvoltarea educațională și culturală, fiind recunoscut atât ca formă artistică, cât și ca instrument pedagogic. Studiile din domeniul

psihologiei și al pedagogiei au evidențiat rolul artelor spectacolului în procesul de învățare bazat pe experiență.[1] Prin expunerea la structuri dramatice, narațiuni și dialoguri, copiii își dezvoltă capacitățile lingvistice și de reprezentare simbolică.

Jocul are un rol important în dezvoltarea funcțiilor psihice, deoarece permite operarea cu semnificații, roluri și situații imaginare. Din această perspectivă, teatrul pentru copii poate fi înțeles ca o extensie artistică a jocului simbolic, în care convenția teatrală este transformată într-o experiență perceptibilă pentru spectatorul tânăr.[2]

În timp ce procesul de învățare formală se desfășoară predominant la nivel teoretic, teatrul transformă informația într-o experiență directă, construită prin imagine, acțiune și prezență scenică. Personajele, conflictul dramatic și spațiul teatral oferă copilului o formă concretă de raportare la poveste și la universul reprezentat. Prin această dimensiune performativă, arta scenică contribuie la dezvoltarea empatiei și a inteligenței emoționale, concepte analizate de Daniel Goleman în relație cu capacitatea de comunicare și relaționare socială.[3]

Povestea ocupă un rol central în teatrul pentru copii, funcționând ca structură simbolică prin care copilul își construiește raportarea la lume și la experiența scenică. Deși analiza structurală a basmului realizată de Vladimir Propp nu vizează direct teatrul pentru copii, teoria funcțiilor narative oferă un cadru util pentru înțelegerea modului în care povestea devine coerentă și accesibilă publicului tânăr.[4] Prin intermediul poveștii, copilul intră în contact cu teme precum prietenia, onestitatea, reziliența sau responsabilitatea față de mediul înconjurător, integrate într-o structură narativă accesibilă publicului tânăr. În același timp, construcția unei lumi scenice coerente prin regie, interpretare și organizarea spațiului dramatic contribuie la implicarea afectivă a spectatorului și la transformarea experienței teatrale într-o formă de înțelegere și raportare la realitate.

Studiile din domeniul psihologiei, precum cele realizate de Jean Piaget, arată că perioada copilăriei este caracterizată prin nevoia de experiențe concrete, vizuale și interactive. Din acest motiv, teatrul pentru copii utilizează frecvent imaginea, mișcarea, ritmul și elementele vizuale ca mijloace de susținere a receptării și a participării spectatorului tânăr: *„Se vede că nişte mişcări dintre cele mai banale (căci ce copil nu s-a rostogolit el însuşi!) nu*

[1] Patrice Pavis, *Dictionnaire du théâtre*, Paris: Dunod, 1996/2002, p. 359

[2] Lev S. Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Harvard University Press, 1978, pp. 92-104

[3] Daniel Goleman, *Emotional Intelligence*, Bantam Books, 1995, pp. 96-110, pp. 111-127

[4] Vladimir Propp, *Morfologia basmului*, București: Editura Univers, 1970, p. 13

generează decât imagini reproducătoare cinetice destul de sărace, înainte de nivelul operaţiilor concrete (7–8 ani) şi chiar întârziind faţă de apariţia acestora."[5], în teoria dezvoltării cognitive, perioada operațiilor concrete marchează trecerea copilului către forme mai stabile de organizare mentală a experienței.

Această etapă evidențiază relația dintre percepție, acțiune și reprezentare, aspect care explică utilizarea unor mijloace scenice vizuale, cinetice și interactive în spectacolul destinat copiilor. Regia presupune transformarea textului dramatic într-o experiență scenică adaptată modului de receptare al publicului tânăr. Scenografia, cromatica, imaginea, costumul și structura narativă contribuie la organizarea atenției și la stimularea imaginației spectatorului, aspect evidențiat și în studiile dedicate teatrului educațional și rolului acestuia în dezvoltarea creativității. [6]

Impactul teatrului pentru copii este amplificat de caracterul său multidisciplinar. Musicalul, de exemplu, combină muzica, dansul și artele vizuale într-o structură scenică unitară, oferind spectatorului contactul cu forme diferite de expresie artistică și contribuind la dezvoltarea sensibilității estetice: *„...a musical's blend of song, dance, and the visual arts evokes an intellectual as well as emotional response."*[7]

Această perspectivă poate fi pusă în relație cu teoria inteligențelor multiple formulată de Howard Gardner, potrivit căreia dezvoltarea copilului presupune stimularea unor forme diferite de percepție, expresie și înțelegere.[8] Teatrul contribuie și la formarea conștiinței culturale și sociale prin contactul cu povești și contexte provenite din spații culturale diferite. Prin intermediul acestora, copilul intră în contact cu forme diverse de raportare la lume și relația cu celălalt. În aceeași direcție, Erika Fischer-Lichte definește performance-ul nu doar ca eveniment estetic, ci și ca proces relațional, construit prin prezența comună a performerilor și spectatorilor și prin experiența participării directe la actul scenic:

„Performances are not only aesthetic events but also social events that have the potential to transform the participants and spectators. Through the shared experience of

---

[5] Jean Piaget, *Psihologia copilului*, București: Editura Didactică și Pedagogică, 1972, p.41.

[6] Susan Bennett, *Theatre Audiences: A Theory of Production and Reception*, Routledge, 1997, p. 139

[7] John Kenrick, *Musical Theatre: A History*, Bloomsbury, 2017, p. 3.
„…îmbinarea dintre cântec, dans și artele vizuale specifică unui musical provoacă atât o reacție intelectuală, cât și una emoțională."

[8] Howard Gardner, *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, Basic Books, 1983, p. 38, pp. 58-60, pp 161-180

performance, individuals can develop a deeper understanding of themselves and others, fostering empathy and social cohesion.".[9]

În teatrul contemporan, tehnologiile digitale au devenit parte a limbajului scenic. În teatrul pentru copii și tineret, aceste mijloace au o funcție importantă, deoarece publicul tânăr este familiarizat cu imaginea digitală și cu formele interactive de comunicare vizuală încă din primii ani ai copilăriei. Din acest motiv, integrarea tehnologiilor digitale în spectacolul destinat copiilor trebuie analizată ca parte a construcției limbajului scenic și a relației dintre spectacol și spectator, nu doar ca efect tehnic sau element spectacular. Experiența teatrală participă la formarea raportării copilului la imagine, spațiu, narațiune și relația cu ceilalți. Johan Huizinga consideră dimensiunea ludică a experienței culturale un element important în dezvoltarea socială și intelectuală.[10].

Lucrarea cercetează modul în care teatrul pentru copii funcționează ca spațiu de dezvoltare cognitivă, emoțională și culturală și analizează felul în care tehnologiile digitale influențează experiența scenică și relația dintre spectacol și publicul tânăr.

Primul capitol urmărește apariția și dezvoltarea teatrului pentru copii și tineret în context internațional și românesc, analizând transformările prin care acest domeniu se desprinde treptat de funcția exclusiv pedagogică și se constituie ca formă artistică autonomă. Capitolul examinează relația dintre schimbarea concepțiilor despre copilărie, dezvoltarea instituțiilor teatrale dedicate publicului tânăr și apariția unor limbaje scenice adaptate modului de receptare al copilului. Sunt analizate modele importante din spațiul european și internațional, precum experiența rusă asociată Natalyei Sats și instituționalizarea teatrului pentru copii în secolul al XX-lea, precum și dezvoltarea unor structuri teatrale dedicate publicului tânăr în Franța, Germania, Italia, Spania, Marea Britanie și America de Nord. În plan românesc, capitolul urmărește evoluția teatrului pentru copii și rolul Teatrului Ion Creangă în configurarea unui repertoriu și a unei identități scenice dedicate publicului tânăr. Totodată, sunt analizate relațiile dintre poveste, imagine scenică, spațiu teatral și formele vizuale care definesc spectacolul pentru copii.

---

[9] Erika Fischer-Lichte, *The Transformative Power of Performance*, Routledge, 2008, p. 58.
„Spectacolele nu sunt doar evenimente estetice, ci și evenimente sociale care au potențialul de a transforma participanții și spectatorii. Prin experiența comună a performance-ului, indivizii pot dezvolta o înțelegere mai profundă a propriei persoane și a celorlalți, favorizând empatia și coeziunea socială."

[10] Johan Huizinga, *Homo Ludens. Despre originea culturii în joc*, București: Editura Humanitas, 1999, pp. 39-44, pp. 101-180

Teatrul pentru copii apare în contextul transformărilor produse în raport cu ideea de copilărie și cu rolul educației în formarea sensibilității și a comportamentului social.[11] Înainte de apariția ideii despre copilărie a lui Jean Piaget[12], spectacolele pentru copii erau asociate mai ales cu funcții pedagogice și morale, fiind construite în jurul basmului, al jocului scenic și al reprezentării simbolice. Un spectacol de acest gen începe să dezvolte forme proprii de expresie, adaptate modului în care copilul percepe imaginea, ritmul, spațiul și convenția teatrală.

În tradiția teatrului pentru copii, basmul, jocul și convențiile scenice au fost frecvent folosite ca mijloace de educație morală și socială, nu doar ca divertisment. Studii despre teatrul pentru copii subliniază tocmai această combinație dintre educație, moralitate și plăcerea spectacolului.[13]

Imaginea scenică are o funcție importantă încă din primele forme de organizare ale teatrului pentru publicul tânăr. Decorul, costumul, lumina, obiectul și mișcarea nu funcționează doar ca elemente ilustrative, ci contribuie la construirea sensului și la orientarea percepției spectatorului. Multe dintre direcțiile dezvoltate ulterior în teatrul vizual, teatrul de animație sau spectacolele multimedia își au originea în necesitatea construirii unui limbaj scenic accesibil publicului tânăr, bazat pe imagine, atmosferă, transformare scenică și participare senzorială.

Al doilea capitol analizează relația dintre psihologia copilului, receptarea spectacolului și utilizarea tehnologiilor digitale în teatrul contemporan pentru copii și tineret. Capitolul pornește de la teoriile dezvoltării cognitive și emoționale formulate de autori precum Lev Vygotsky, Jean Piaget, Howard Gardner sau Daniel Goleman și urmărește modul în care acestea pot fi aplicate în construcția experienței teatrale destinate publicului tânăr. Sunt analizate mecanismele prin care copilul receptează imaginea, povestea, ritmul, spațiul și convenția teatrală, precum și rolul jocului simbolic și al participării emoționale în procesul de receptare scenică. În acest context, capitolul examinează și funcția tehnologiilor digitale în spectacolul contemporan, urmărind modul în care proiecția video, animația, light design-ul, video mapping-ul și formele interactive de scenografie influențează relația dintre actor, imagine și spectator. Analiza are în vedere atât potențialul acestor mijloace de a construi experiențe vizuale și senzoriale adaptate publicului tânăr, cât și riscul transformării tehnologiei într-un simplu efect spectacular lipsit de funcție dramaturgică.

---

[11] Philippe Ariès, *Centuries of Childhood: A Social History of Family Life*, New York: Vintage Books, 1962, pp. 33–49.

[12] Jean Piaget, unul dintre fondatorii psihologiei dezvoltării cognitive. În lucrări precum *The Child's Conception of the World* (1929) și *Play, Dreams and Imitation in Childhood* (1951), Piaget analizează modul specific în care copilul construiește realitatea, folosește imitația, jocul și simbolurile.

Al treilea capitol este dedicat analizei unor spectacole și direcții scenice relevante pentru teatrul contemporan destinat copiilor și tineretului. Capitolul include studii de caz internaționale și românești prin care sunt urmărite diferite modalități de utilizare a scenografiei, regiei, luminii, sunetului și tehnologiilor digitale în construcția experienței teatrale. Sunt analizate spectacole care utilizează teatrul vizual, multimedia, animația, interactivitatea și formele hibride de expresie scenică, evidențiind modul în care aceste mijloace contribuie la organizarea dramaturgiei și la relația cu spectatorul tânăr. În partea dedicată documentării pentru spectacolul ideal teoretic, capitolul urmărește procesul de construire a unei viziuni scenografice și regizorale, analizând relația dintre concept, spațiu scenic, lumină, video design și ritm vizual. Accentul este pus pe modul în care imaginea scenică și tehnologia pot funcționa ca elemente active ale dramaturgiei și ale experienței spectaculare, nu doar ca suport decorativ al spectacolului.

Capitolul al patrulea urmărește modul în care lumina, videoproiecția, sunetul și noile mijloace multimedia influențează structura spectacolului, relația dintre actor și spectator. Prin analiza unor spectacole reprezentative și prin raportarea la experiența practică acumulată în cadrul Teatrul Ion Creangă, cercetarea evidențiază transformările produse în limbajul scenic contemporan și modul în care tehnologia poate deveni instrument dramaturgic și componentă activă a construcției performative adresate copilului.

Demersul urmărește evoluția teatrului pentru copii atât în plan internațional, cât și în context românesc, analizând procesul de instituționalizare a acestui domeniu, dezvoltarea repertoriilor dedicate publicului tânăr și apariția unor forme scenice construite în jurul relației dintre imagine, poveste și experiența spectatorului. O atenție specială este acordată Teatrului Ion Creangă și rolului său în dezvoltarea teatrului pentru copii din România, precum și relației dintre spațiul scenic, construcția vizuală și funcția educativă a spectacolului.

Sunt urmărite mecanismele prin care spectatorul tânăr receptează imaginea, ritmul, convenția teatrală și structura narativă, precum și rolul jocului simbolic, al participării afective și al imaginației în procesul receptării scenice.

Tehnologia nu este privită ca efect spectacular autonom, ci ca parte a limbajului teatral contemporan și a dramaturgiei spectacolului. Analiza este susținută prin studii de caz, precum și prin examinarea unor spectacole concrete din perspectiva relației dintre scenografie, regie, lumină, video design și experiența spectatorului. În partea aplicată a cercetării sunt urmărite diferite modalități de construire a imaginii scenice și de integrare a tehnologiilor digitale în

spectacolul pentru copii, cu accent asupra relației dintre funcția vizuală, ritmul dramatic și receptarea publicului tânăr.

Din această perspectivă, teatrul pentru copii și tineret nu este tratat ca formă artistică secundară sau simplificată, ci ca spațiu complex de creație, în care dimensiunea pedagogică se intersectează cu cercetarea estetică și cu dezvoltarea unor noi forme de expresie scenică.

Teatrul pentru copii și tineret trebuie analizat astăzi ca formă artistică autonomă, capabilă să dezvolte limbaje scenice proprii și să răspundă transformărilor produse în modul contemporan de receptare a imaginii, spațiului și narațiunii. Prezenta cercetare a urmărit relația dintre scenografie, regie și tehnologiile digitale în spectacolul pentru copii și tineret, analizând atât dezvoltarea istorică a acestui tip de teatru, cât și influența noilor tehnologii asupra construcției experienței scenice. Analiza istorică a demonstrat că teatrul pentru copii s-a dezvoltat permanent în raport cu schimbările sociale, culturale și pedagogice ale fiecărei epoci. *„Totul în viață învață, iar ceea ce pui într-un spectacol pentru copii ar trebui să fie educațional și stimulant."*[14] Spectacolele pot educa copiii într-un mod plăcut, consolidând cunoștințele și dezvoltând abilitățile cognitive. În plus, ele pot promova valori precum onestitatea, prietenia și curajul.

De la primele forme teatrale cu funcție moralizatoare și educativă până la structurile repertoriale contemporane și la spectacolele multimedia actuale, teatrul pentru copii a fost influențat de modul în care societatea a înțeles copilăria și raportarea copilului la artă, educație și imaginar. Exemplele analizate din spațiul european și internațional au evidențiat existența unor direcții distincte de dezvoltare, dar și apariția unor preocupări comune privind construcția unui limbaj scenic accesibil și relevant pentru publicul tânăr.

Un aspect important urmărit în cadrul lucrării a fost relația dintre psihologia infantilă și structura spectacolului teatral. Studiile dedicate dezvoltării cognitive și emoționale a copilului au demonstrat că spectatorul tânăr receptează diferit imaginea, ritmul, convenția și relația scenică, iar aceste particularități trebuie să influențeze construcția regizorală și scenografică a spectacolului. Copilul nu percepe teatrul exclusiv prin intermediul textului dramatic, ci prin totalitatea stimulilor vizuali, sonori, afectivi și senzoriali care organizează experiența scenică.

Tehnologiile digitale au modificat raportul dintre spațiul scenic, actor și spectator. Proiecția video, animația, video mapping-ul, sunetul procesat digital și light design-ul influențează direct ritmul și structura spectacolului. Totuși, eficiența lor nu depinde de complexitatea tehnică, ci de modul în care sunt integrate în dramaturgie și în relația dintre actor

[14] Disney, Walt. Interview with Richard Hubler for Saturday Evening Post, 1956

și public. Folosită exclusiv ca efect spectacular, tehnologia riscă să devină decorativă; integrată organic în construcția scenică, aceasta poate amplifica experiența teatrală și implicarea afectivă a spectatorului.

Analiza spectacolelor incluse în cercetare a demonstrat că teatrul contemporan pentru copii utilizează din ce în ce mai frecvent limbaje interdisciplinare, în care scenografia, lumina, imaginea video, sunetul și mișcarea scenică funcționează împreună în construcția experienței performative. În multe dintre exemplele analizate, tehnologia nu mai apare ca element exterior spectacolului, ci devine parte a dramaturgiei și a relației dintre personaj, spațiu și spectator.
Experiența directă acumulată în cadrul Teatrului Ion Creangă a reprezentat un element esențial al acestei cercetări și a influențat atât direcția teoretică, cât și componenta practică a lucrării. Participarea la procese de montare, dezvoltarea unor concepte de light design și video design, precum și implicarea în realizarea unor spectacole pentru copii au permis observarea directă a relației dintre tehnologie, actor și publicul infantil.

Studiile de caz au evidențiat faptul că spectatorul contemporan este familiarizat cu imaginea digitală și cu formele interactive de comunicare vizuală. Din acest motiv, teatrul pentru copii trebuie să păstreze forța experienței live și, în același timp, să răspundă nevoii actuale de stimul vizual și senzorial. Cercetarea a demonstrat că succesul unui spectacol nu depinde exclusiv de dimensiunea tehnologică a montării, ci de coerența relației dintre poveste, imagine și joc actoricesc.

Lucrarea evidențiază și importanța colaborării dintre regizor, scenograf, actor și echipa tehnică în construcția unui spectacol pentru copii. Relația dintre imagine, lumină, sunet și joc actoricesc influențează direct percepția spectatorului și organizarea experienței scenice.

Totodată, experiența dezvoltării spectacolului „Ursul păcălit de vulpe” a reprezentat un moment important în înțelegerea raportului dintre tehnologie și receptarea publicului infantil. Spectacolul a demonstrat că utilizarea mijloacelor digitale poate genera forme noi de participare și de implicare senzorială, fără a diminua importanța jocului actoricesc sau a relației directe dintre interpret și spectator.

Spectacolele pentru copii au un rol important în dezvoltarea spirituală, socială și educațională a spectatorului tânăr. Prin intermediul poveștii, al relațiilor dintre personaje și al experienței emoționale produse în timpul reprezentației, copilul își dezvoltă capacitatea de empatie, înțelegerea relațiilor sociale și raportarea la valori precum prietenia, curajul sau solidaritatea. În același timp, teatrul funcționează ca spațiu de învățare și descoperire, stimulând imaginația, atenția și capacitatea copilului de a interpreta și înțelege lumea din jurul său. Din

această perspectivă, teatrul pentru copii nu poate fi redus la dimensiunea divertismentului, ci trebuie privit ca instrument important în dezvoltarea sensibilității estetice și în formarea relației dintre copil, cultură și experiența artistică.

Teatrul pentru copii și tineret se află într-un proces continuu de transformare, influențat de modificările produse în cultura vizuală contemporană și în raportarea copilului la imagine și tehnologie. În acest context, scenografia, regia și tehnologiile digitale devin componente importante ale limbajului scenic contemporan.

Integrarea tehnologiei nu presupune înlocuirea convenției teatrale clasice, ci extinderea posibilităților de expresie scenică. Lumina, imaginea video, sunetul și corpul actorului participă împreună la construirea unei experiențe performative capabile să susțină imaginația, emoția și participarea spectatorului tânăr.